

Положение об интеллектуальном чемпионате

1. Общие положения об интеллектуальном чемпионате

1. Общие цели и задачи

- 1.1. Привлечение детей и молодёжи к интеллектуальным играм.
- 1.2. Знакомство участников фестиваля «МОРФЕСТ» – 2024 (далее – Фестиваль) с различными вариантами интеллектуального спорта.
- 1.3. Выработка у детей и молодёжи навыков общения в коллективе, поиска ответов на неординарные вопросы.
- 1.4. Сплочение между собой, а также с другими участниками Фестиваля.
- 1.5. Взаимодействие с дружественными образовательными учреждениями Санкт-Петербурга и иных регионов Российской Федерации, а также с представителями иных организаций.

2. Формат чемпионата

- 2.1. Интеллектуальный чемпионат (далее – Чемпионат) проходит во время фестивальных мероприятий.
- 2.2. Чемпионат включает в себя следующие мероприятия:
 - 1 этап: «Эрудит-лото»;
 - 2 этап: интерактивная игра «Морской квест»;
 - 3 этап: командная «Своя игра»;
 - 4 этап: турнир «Ворошиловский стрелок»;
 - 5 этап: «Что? Где? Когда?» (спортивная версия);
 - 6 этап: «Брэйн-ринг»;
 - суперфинал: «Что? Где? Когда?» (телевизионная версия).
- 2.3. К участию в Чемпионате допускаются все команды, подавшие заявку по установленной форме в электронном виде. Команды подают заявку в дирекцию Фестиваля не позднее **5 мая 2024 года**.
- 2.4. К заявке на Чемпионат все команды должны приложить 2 вопроса на суперфинал «Что? Где? Когда?» (телевизионная версия).
- 2.5. Если количество команд, начавших своё выступление в Чемпионате, превысит 8, то по итогам первых трёх этапов команды, занявшие места ниже 8-го выбывают из чемпионата. Если количество команд-участников не превышает восьми, то в последние этапы выходят все команды.
- 2.6. Положение команд в турнирной таблице Чемпионата зависит от суммы занятых мест по итогам игр. Чем меньше сумма мест, тем более высокое место занимает команда. Например, победив в четырёх играх, а в двух заняв 3 место, команда имеет сумму мест 10 (4 x 1 + 2 x 3).
- 2.7. Команда, занявшая 1 место по результатам всех шести игр, признаётся победителем Чемпионата, а команды, занявшие 2 и 3 места, – призёрами Чемпионата.

2.8. Команда-победитель Чемпионата принимает участие в суперфинале.

3. Заключительное положение

Все вопросы, не отражённые в настоящем положении, исходя из своей компетенции, решаются дирекцией Фестиваля.

II. Правила игр

Правила игры «Эрудит-лото»

1. Условия участия и порядок проведения

1.1. Игра является первым этапом Чемпионата.

1.2. В конкурсе принимают участие все команды, подавшие заявку на участие в Чемпионате.

1.3. Игра проходит во время фестивальных мероприятий в Санкт-Петербурге. В случае, если команда не может прибыть на игру в Санкт-Петербург, то для неё данная игра организуется в другое время и в другом месте по индивидуальной договорённости.

2. Правила игры

2.1. Игра представляет собой викторину в виде теста из 21 вопроса, разбитых на три темы.

2.2. Темы заранее командам не оглашаются.

2.3. Категорически запрещено пользоваться любыми источниками информации в том числе мобильными телефонами для поиска правильных ответов.

2.4. Для участия в игре команды получают бланки установленного образца, в которые вписывают ответы.

2.5. Каждая команда получает два бланка: основной и запасной (на случай порчи основного бланка).

2.6. В каждой теме предлагается семь вопросов с четырьмя вариантами ответа (А, Б, В, Г), правильным из которых является только один.

2.7. Правильный, по мнению команды, вариант ответа отмечается крестиком, который проводится по диагоналям соответствующего поля бланка. Любые другие обозначения командой варианта правильного ответа не допускаются.

2.8. Не допускаются исправления в бланке с ответами и проставление крестиков в нескольких вариантах ответа на один вопрос.

2.9. Каждый вопрос сопровождается слайд-презентацией с вариантами ответов.

2.10. Время обдумывания каждого вопроса – 30 секунд.

2.11. После оглашения всех вопросов командам даётся 2 минуты на обсуждение.

2.12. Команды сдают только один основной бланк.

2.13. За каждый верно проставленный вариант ответа команда получает одно игровое очко. Максимальный результат команды за игру – 21 очко. За неверные ответы или отсутствие ответов на какие-либо вопросы баллы с команд не снимаются.

3. Подведение итогов

3.1. Призовые места распределяются исходя из количества набранных баллов.

3.2. Для упрощения распределения команд по местам, в каждой из тем имеется 2 бонусных вопроса. При общем подсчёте баллов они имеют также номинал 1 балл, но в случае равенства баллов у двух или более команд ответ на бонусный вопрос даёт

команде +0,5 балла. Таким образом, если несколько команд набрали одинаковое количество баллов по итогам 21 вопроса, то каждая из них для улучшения позиции может получить до трёх баллов.

Правила интерактивной игры «Морской квест»

1. Цели игры

- 1.1. Развитие командного духа и улучшение логических способностей.
- 1.2. Укрепление культурных и спортивных связей между детскими и молодёжными коллективами, образовательными и иными организациями.
- 1.3. Воспитание гражданственности, патриотизма и толерантности.
- 1.4. Патриотическое воспитание на культурно-историческом наследии.

2. Условия участия в игре

- 2.1. Игра является вторым этапом Чемпионата.
- 2.2. Для участия в игре формируется команда от 4 до 8 человек.
- 2.3. Участникам желательно иметь спортивную обувь.
- 2.4. Игра проходит на борту теплохода.

3. Содержание игры

- 3.1. Команды соревнуются в знаниях и навыках в области морского дела, истории флота и судостроения, выполняют задания, связанные с профессиями морской направленности.
- 3.2. Формат соревнования представляет собой перемещение согласно путевому листу по станциям.
- 3.3. Все команды, участвующие в игре, проходят максимальное количество станций и набирают как можно больше баллов.
- 3.4. Каждая команда вытягивает конверт определённого цвета, в котором находится зашифрованное место – первая станция назначения.
- 3.5. На каждой станции команде предлагается выполнить задание. Если задание выполнено правильно и в срок, команде даётся подсказка.
- 3.6. На каждое задание выделяется определённое количество времени.

4. Подведение итогов

- 4.1. По итогам соревнования командам начисляются баллы и рейтинговые очки.
- 4.2. Места распределяются исходя из максимально набранного числа баллов, поставленных жюри, состав которого определяется дирекцией Фестиваля.

Правила игры «Командная «Своя игра»

1. Условия участия

- 1.1. Командное соревнование «Своя игра» является третьим этапом Чемпионата.
- 1.2. В конкурсе принимают участие все команды, начавшие своё выступление в Чемпионате.

2. Содержание игры

- 2.1. Участникам будет предложено сыграть 10 тем по 5 вопросов в каждой. Для ответов на вопросы всем командам будут предоставлены бланки.
- 2.2. Все вопросы в каждой из тем имеют свою балловую стоимость: 10, 20, 30, 40 и 50.

2.3. Игроки не могут выбирать ни тему, ни стоимость вопроса. Так, первым вопросом игры будет «Тема № 1, вопрос за 10», вторым – «Тема № 1, вопрос за 20», третьим – «Тема № 1, вопрос за 30» ..., а последним вопросом – соответственно «Тема № 12, вопрос за 50».

2.4. При правильном ответе на вопрос команда получает баллы номинала вопроса, при неправильном – теряет баллы номинала вопроса.

2.5. Вопросы «Вопрос-аукцион», «Кот в мешке» и «Финальный раунд» отсутствуют.

2.6. Ведущий зачитывает вопрос два раза подряд, затем сразу переходит к следующему.

2.7. Если команда не желает отвечать на вопрос, то она ничего не пишет в графе напротив балловой стоимости вопроса. За это команда не теряет, но и не получает баллы номинала вопроса.

2.8. После последнего вопроса конкурса командам будет дано 60 секунд на то, чтобы внести коррективы в бланк с ответами, если им это необходимо.

2.9. После того как команды сыграют все 10 тем и сдадут свои бланки с ответами, ведущий зачитывает правильные ответы.

2.10. Использование каких-либо источников (книги, телефонные звонки, интернет, общение со зрителями) для поиска правильного ответа категорически запрещено.

2.11. Помощники ведущего следят за честным ведением игры командами. В случае обнаружения попытки пользования вышеперечисленными или иными методами нечестной борьбы игрок, нарушивший пункт правил 2.10, дисквалифицируется до конца игры. После двух пресечённых попыток неспортивной борьбы команда заканчивает своё выступление.

3. Подведение итогов

3.1. Бланки всех команд будут обработаны специальным жюри.

3.2. Жюри сверяет ответы команд с верными, прибавляя и вычитая баллы вопроса, согласно пунктам 2.4. и 2.7.

3.3. Команды имеют право, зная верные ответы и дополнительно зафиксировав свои, провести параллельный подсчёт баллов. Если их итоги не будут совпадать с итогами, подведёнными жюри, то сразу после объявления итогов представители команд имеют право обратиться к ведущему с просьбой пересчитать их баллы.

Правила игры «Ворошиловский стрелок»

1. Условия участия и порядок проведения

1.1. Игра является четвёртым этапом Чемпионата.

1.2. Конкурс проводится на базе одного из учреждений Ярославля.

1.3. В игре принимает участие 8 команд лучших команд, участвующих в Чемпионате.

1.4. В случае, если изначально в Чемпионате принимает участие меньше 8 команд, организаторы берут на себя обязательство подобрать дополнительные команды для данной конкретной игры.

2. Правила игры

2.1. В одном бое одна команда играет против другой.

2.2. Цель игры – «выбить» всех игроков команды соперника за счёт своих верных ответов, либо за счёт ошибок соперников.

2.3. В составе каждой из команд выступает по 4 человека. Каждый из участников команды находится рядом с кнопкой определённого цвета (красная, жёлтая, зелёная и капитанская кнопка – синего цвета).

2.4. Каждый участник играет в команде самостоятельно и советоваться, пользоваться подсказками в любом виде не имеет права.

2.5. Ведущий задаёт вопросы, разбитые по темам, по одному вопросу из темы поочерёдно. В каждой теме 4 вопроса без разброса по категории сложности.

2.6. Игрок, желая ответить на вопрос, нажимает на кнопку, после чего раздаётся звуковой и/или световой сигнал. Решение о том, кто раньше нажал на кнопку, и какова была очерёдность нажатия, принимает ведущий.

2.7. Игрок, нажавший на кнопку первым, после предоставления ему ведущим права ответа, отвечает на вопрос. Если он отвечает неверно, то покидает игру. В случае правильного ответа из команды соперника уходит игрок, у которого аналогичный цвет кнопки. Например, нажал игрок зелёную кнопку, ответил верно, и участник команды соперников, у которого тоже зелёная кнопка, покидает игру.

2.8. Если игрок после одного правильного ответа в ходе турнира даёт ещё один верный ответ, то у него появляется право выбора, кого из участников команды соперников вывести из игры: любого, кроме капитана (синяя кнопка).

2.9. Капитан команды покидает игру последним, но может досрочно выбыть в случаях, если, нажав на кнопку, даст неверный ответ или капитан соперника даст верный ответ, и вступят в силу правила пункта 2.7.

2.10. Время между предоставленным правом ответа и началом ответа определяется на усмотрение ведущего и не должно превышать 5 секунд.

2.11. Если на заданный вопрос поступило несколько сигналов от игроков, желающих ответить, то ведущий опрашивает их последовательно до первого правильного варианта. Все ответившие неправильно покидают игру. В случае, когда в турнире после последовательного опроса и дачи неверных ответов выбывают все игроки, кроме одного (даже если он нажал на кнопку последним), ведущий не опрашивает его, а команда, в которой он играет, считается выигравшей этот бой.

2.12. Фальстарта в игре не существует. Игрок может давать сигнал к ответу (нажимать на кнопку) в тот момент, когда он готов отвечать. Формулировка вопроса при этом не уточняется.

2.13. Ведущий в зависимости от обострения игры по своему усмотрению может давать играющим командам дополнительную информацию, способствующую приближению игроков к правильному ответу.

2.14. Если в течение двух вопросов ни одна команда не предприняла попытки ответить (ни один игрок не нажимал на кнопку сигнала), то обе команды дисквалифицируются на данный бой. Игра заканчивается со счётом 0:0.

3. Схема турнира

3.1. Команды будут разбиты на 2 группы.

3.2. В каждой из групп каждая из команд сыграет с каждой 2 раза. Таким образом, каждая команда проведёт 6 боёв в группе.

3.3. По итогам группового этапа в полуфиналы выйдет по 2 лучшие команды из каждой группы.

3.4. При равенстве побед в группе у нескольких команд выше стоит та, у которой лучшая разница выбитых игроков собой и соперниками («разница забитых и пропущенных мячей»). При равенстве этого показателя следующим показателем учитываются личные встречи, а затем – большее количество выбитых игроков.

3.5. В полуфиналах, в играх за 1 и 3 места командам надо одержать над соперником победу в двух боях из двух либо трёх проведённых.

3.6. В особых случаях по согласованию с капитанами всех команд схема данного турнира может быть изменена.

Правила игры «Что? Где? Когда?» (спортивная версия)

1. Условия участия

1.1. «Что? Где? Когда?» (спортивная версия) является пятым этапом Чемпионата.

1.2. В игре принимают участие не более восьми лучших команд, подавших заявку на участие в Чемпионата по установленной форме. Дирекция Фестиваля имеет право пригласить на игру дополнительные команды.

1.3. В состав каждой команды на игру входит 6 человек. Оставшиеся игроки команды могут присутствовать в качестве запасных. Замены игроков возможны в перерыве (между 12-м и 13-м вопросами).

2. Содержание конкурса

2.1. В ходе игры командам задаётся 24 вопроса без вариантов ответа. Ответы на вопросы должны находиться при помощи логики, основанной на базе хорошего уровня школьных знаний (данный принцип сформулирован основателем игры «Что? Где? Когда?» В.Я. Ворошиловым), а также на базе общего культурного развития.

2.2. Вопросы зачитывает ведущий (1 раз, без повторений), после чего команды начинают обдумывать ответ. Время обдумывания ответа – 1 минута. В начале минуты на обсуждение, по прошествии 50 секунд и в конце минуты командам будет дан звуковой сигнал. Команды фиксируют ответ на заранее выданных листках бумаги. Также по выбору ведущего представитель одной из команд может отвечать устно. Устный ответ должен совпадать с письменным. Очередность устных ответов определяет ведущий.

2.3. После записи ответа член команды поднимает вверх руку с листком, содержащим ответ. Это означает, что команда готова представить ответ. Если в течение 10 секунд после сигнала об окончании минуты обсуждения команда не готова, то её ответ автоматически признаётся неправильным.

2.4. Команда должна записать на карточке один ответ. Пояснения в скобках, запись двух версий не допускаются и приводят к зачёту ответа как неверного, даже если одна из версий была правильной.

2.5. При готовности команды дать ответ один из помощников ведущего передаёт ведущему письменный ответ команды.

2.6. По окончании 12-го вопроса ведущий объявляет кратковременный перерыв.

2.7. Помощники ведущего, отвечающие за сбор правильных ответов, также следят за честным ведением игры командами (чтобы команды не пользовались во время игры книгами, ресурсами интернета, не совершала телефонные звонки и т. п.). В случае обнаружения попытки пользования перечисленными или иными методами нечестной борьбы команде засчитывается поражение в данном раунде.

После двух пресечённых попыток неспортивной борьбы команда заканчивает своё выступление.

3. Подведение итогов

3.1. За каждый правильный ответ команда-участница получает 1 балл, за каждый неправильный – 0 баллов. Правильность (неправильность) ответа определяет ведущий.

3.2. Команда-победитель и дальнейшее распределение мест зависят от количества набранных баллов.

3.3. В случае равенства баллов у двух или более команд применяется второй зачётный показатель - рейтинг вопросов, на которые даны правильные ответы. Команда, имеющая более высокий рейтинг, занимает более высокое место.

3.4. Рейтинг - это величина, определяющая сложность вопроса для данного игрового зала. Рейтинг вопроса рассчитывается по формуле: $R=N+1$, где R – рейтинг вопроса, N – число команд, неправильно ответивших на данный вопрос.

3.5. Суммарный рейтинг команды определяется путём сложения рейтингов всех вопросов, на которые команда ответила верно.

3.6. В следующий тур проходят все команды, принимавшие участие в игре.

Правила игры «Брэйв-ринг»

1. Условия участия и порядок проведения

1.1. Игра является последним, шестым этапом Чемпионата.

1.2. Игра проходит на базе одного из учреждений в Череповце.

1.3. В конкурсе принимают участие не более восьми лучших команд, определившихся по итогам предыдущих туров Чемпионата.

2. Правила игры

2.1. Одновременно в игре принимают участие две команды по 6 человек в каждой.

2.2. Игра ведётся боями, состоящими из вопросных раундов. Каждый бой продолжается до тех пор, пока одна из команд не наберёт необходимого количества очков. Такая команда объявляется победителем боя.

2.3. Во время игры игроки команды находятся за игровым столом, оснащённым кнопкой игровой электронной системы. Ведущий задаёт вопрос, даёт команду «время», звучит звуковой сигнал, начинается отсчёт 60 секунд обсуждения. При желании ответить на вопрос команда после начала звукового сигнала имеет право нажать на кнопку.

2.4. В случае нажатия на кнопку до звукового сигнала фиксируется фальстарт. Команда, допустившая фальстарт, лишается права ответа на текущий вопрос, у второй команды в этом случае есть 20 секунд на обсуждение вопроса.

2.5. Команда, нажавшая кнопку в соответствии с правилами, обязана прекратить обсуждение. Капитан команды назначает отвечающего игрока, который и озвучивает ответ команды. В случае правильного ответа команда зарабатывает 1 балл; в случае неправильного ответа соперник имеет возможность обсуждать вопрос ещё 20 секунд и также заработать 1 балл в случае верного ответа. Для того чтобы получить возможность ответить, команде нужно нажать на кнопку до истечения 20 секунд.

2.6. В каждом бою задаётся по 6 вопросов, после чего подводятся итоги: победа одной или другой команды даёт команде 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – очков не начисляется.

3. Схема проведения и подведение итогов

3.1. Все команды будут разделены на 2 группы. По итогам боёв в обеих группах по 2 лучшие команды выходят в полуфиналы (Победитель группы А – 2 место группы Б; Победитель группы Б – 2 место группы А).

3.2. В полуфиналах и играх за 1 и 3 место, команды проводят по 2 боя.

3.3. Чтобы победить, команде необходимо выиграть оба боя (счёт не важен), либо победить в одном из них, а во втором сыграть вничью.

3.4. Если два боя закончились победами двух разных команд, либо оба боя были ничейными, то победитель определяется на решающем вопросе. Та из команд, которая верно на него ответит, и будет считаться победителем.

3.5. В случае равенства очков у двух и более команд в группах выше стоит та команда, которая победила в личной встрече. Второй показатель – разница своих верных ответов и верных ответов соперников за все бои в группе. Третий показатель – большинство своих верных ответов за все бои в группе.

3.6. Все команды, занявшие места с 5-го и ниже получают среднеарифметическое место в зачёт чемпионата: 5 место суммируется с общим количеством игравших команд, и результат делится пополам. Например, при восьми участниках: $(5+8)/2 = 6,5$. Если команды, занявшие 5 места и ниже, выразят желание разыграть каждое из этих мест, эта просьба должна быть удовлетворена организаторами игры.

Правила игры «Что? Где? Когда?» (телевизионная версия)

1. Цели и задачи

1.1. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (телевизионная версия) является суперфиналом Чемпионата.

1.2. В игре принимает участие команда, ставшая победителем Чемпионата по итогам шести этапов.

1.3. Задача конкурса: организация игры в формате, максимально приближённом к играм, проводимым телевизионным продюсерским центром «Игра».

2. Условия участия в игре

2.1. В игре участвует 2 команды: команда «знатоков» – команда победителей Чемпионата и команда «телезрителей».

2.2. Команда знатоков состоит из 6 человек.

2.3. Команда «телезрителей» - это представители остальных команд Чемпионата. В команду «телезрителей» также могут входить иные участники, приславшие организаторам Чемпионата свои вопросы.

2.5. Численный состав команды «телезрителей» определяется числом вопросов для команды знатоков в двенадцати секторах (10 основных вопросов, 3 вопроса категории «Блиц» и 3 вопроса категории «Супер-блиц»). Допустимы вопросы от одного автора только внутри одной категории «Блиц» или «Супер-блиц».

2.6. Недопустимо появление члена любой команды в неопрятной, грязной одежде, головном уборе. Рекомендуемый стиль: деловой костюм или тёмные брюки, тёмные туфли или ботинки, классическая рубашка белого или черного цвета.

3. Основные правила игры

3.1. «Телезрители» задают вопросы знатокам, а знатоки за 1 минуту обсуждения пытаются найти ответ на поставленный вопрос. Если знатоки правильно отвечают на вопрос, они зарабатывают очко. Если знатоки неправильно отвечают на вопрос, очко получают «телезрители».

3.2. Игровой стол разделён на 13 секторов. В двенадцати секторах находятся конверты с вопросами от «телезрителей», присланные на игру. Кроме того, на поле имеется сектор «0» («Зеро»), в котором организаторы играют против знатоков.

3.3. Какой вопрос будет задан знатокам, определяет стрелка волчка. Если стрелка указывает на сектор, который уже играл, то задается вопрос из следующего по часовой стрелке сектора. Сектор «0» («Зеро») может выпасть не более 1 раза за игру.

3.4. Знатоки имеют право отвечать на вопрос без минуты обсуждения. Если этот ответ будет признан правильным, то знатоки получают дополнительную минуту на обсуждение, которую могут использовать при поиске правильного ответа на другой вопрос данной игры.

3.5. Игра идёт до 6 очков.

3.6. Ответы на вопросы должны находиться при помощи логики, основанной на базе хорошего уровня школьных знаний (данный принцип сформулирован основателем игры «Что? Где? Когда?» В.Я. Ворошиловым), а также на базе общего культурного развития.

3.7. Вопросы зачитывает ведущий (1 раз, без повторений), после чего команда знатоков начинает обдумывать ответ. Время обдумывания ответа – 1 минута. Во время начала, по прошествии 50 секунд и в конце минуты командам будет дан звуковой сигнал. По завершении минуты обсуждения капитан команды знатоков определяет отвечающего знатока, и тот даёт устный ответ, который считается ответом команды.

3.8. При выпадении сектора «Блиц» команде знатоков для получения очка за раунд требуется ответить на три вопроса подряд с временем обсуждения каждого – 20 секунд. В случае неправильного ответа на любой из этих вопросов 1 очко получает команда «телезрителей», а выигравшим очко считается тот представитель команды «телезрителей», на чей вопрос в «Блице» знатоками был дан неверный ответ.

3.9. При выпадении сектора «Супер-блиц» действуют правила, аналогичные сектору «Блиц», но от команды знатоков играет только один знаток по решению капитана.

3.10. Ведущий оглашает правильный ответ и определяет, правильно ли ответила команда знатоков.

3.11. В течение игры между раундами могут объявляться различного рода паузы (музыкальная и др.).

3.12. Команде знатоков запрещается пользоваться во время игры книгами, ресурсами интернета, телефонными звонками и т.п.). В случае обнаружения попытки пользования перечисленными или иными методами нечестной борьбы команде знатоков засчитывается поражение в данном раунде.

4. Дополнительные условия

4.1. В зале на игре, кроме команд знатоков и «телезрителей», а также и ведущего, обязательно находятся распорядители, в задачу которых входит помощь ведущему, а также отслеживание подсказок. В случае подсказки распорядитель показывает

красную карточку. Лицо, сделавшее подсказку, удаляется из зала. Итог раунда определяется ведущим исходя из сложившейся ситуации.

4.2. На игру могут быть приглашены знатоки элитарного клуба «Что? Где? Когда?» в качестве почётных гостей.

4.3. Для решения спорных ситуаций ведущий имеет право посоветоваться с почётными гостями или членами совета старейшин, присутствующими на игре.

4.4. Команда знатоков в случае победы получает призы. Советом старейшин и почётными гостями при любом исходе игры определяется лучший знаток игры.

4.5. По окончании игры совет старейшин определяет игрока победившей команды, которому вручается традиционный приз в виде совы.

4.6. Качество присланных на игру вопросов оценивается организаторами, которые имеют право доработки вопроса.

4.7. В команду «телезрителей» берутся авторы вопросов, идеи которых признаны лучшими, а в качестве вопросов «телезрителей» используются идеи вопросов этих авторов, переработанные в случае необходимости.

4.8. «Телезрители», набравшие очки в игре (имеются в виду «телезрители», на чьи вопросы команда знатоков не ответила правильно), по решению организаторов могут награждаться призами.

Куратор квеста:

Пустынникова Татьяна Ивановна +7 951 687 46 13

malyshevatania@mail.ru

Куратор других игр:

Шилов Фёдор Михайлович +7 981 914 91 30

fedor125@mail.ru